Fièvres

Montre-moi la couleur de ton sang,
Je te dirais qui tu es.

Fièvres

Qui suis-je ?
J'ignore tant.
Je suis une goutte d'eau suspendue.

Qui suis-je ?
Parfois, mais sans doute ne s'agit-il que d'un rêve,
Je suis proie.
Une puissance avide de ma **sève** me suit,
sans trêve.
Les bourrasques d'**égrégore** me chuchotent son ombre.
Les herbes folles dressées autour du bivouac,
là où la douceur de mon rêve m'a bercé, me claironnent ses miasmes.
Désormais, leurs stolons puisent avidement aux sucs dont elle a engrossé l'humus.
Son **emprise** sur le **paradis des libellules** me cerne chaque quart un peu plus.

Lumière blanche.
Aveugle, je suis.
Je mens.
Souvent, je mens.
Souvent, je dis ce que les autres devraient me dire, pour enfin l'entendre.
Souvent, je puise au regard de mes Товарищи l'empreinte des certitudes,
les nuages d'espoirs, qu'ensemble, nous avons soufflés sur la sente que nous suivons.
Une ligne de fuite qui se dérobe à l'exubérante prosodie végétale.
Mais si j'ignore qui je suis, comment pourrais-je me fier à ces âmes inquiètes qui se coulent dans les ténèbres du bois ?

Je convoque en moi le silence.
Je plisse les yeux de toutes mes forces.
Au revers de mes paupières, je lis le destin, que trace pour moi mon sang rouge qui afflue.
C'est ma sève, ma vie, mon refuge.
Mais aussi, je mange le miel des paroles douces que me servent mes convives, les autres sapins-branques de la troupe.

Alors j'entends sourdre à ma tempe le sang noir.
Je polis le galet de mon obsession.
Je goûte les prémices de ma fièvre. Le nectar est fiel désormais.
J'invoque la **lumière noire**, la **berse**.
La sylve dispense avec générosité ses bienfaits.
Elle dit la voie que je dois suivre pour étancher cette soif inextinguible.
Elle troue la clairière d'une mare d'eau lourde.
Elle révèle les ruines qui sont autant de jalons, pour me guider sur les berges, tant convoitées.
Là, j'étoufferai la fièvre hectique qui irradie mon corps.
Alors, je prendrai la vie et le chemin du souvenir.
Ma **sève** poisse.
Tout autour, le **paradis des libellules** bruisse de mille vies.

Fièvres

Knave, (*Canaille*) est une boîte à outils créée par **Ben Milton** afin de jouer aux jeux de rôle à l'ancienne, sans classe de personnage.
Aussi, l'ajout, le retrait ou la modification de règles sont à la fois attendus et encouragés.

Fièvres est une variation qui la transpose dans l'univers **Millevaux** de **Thomas Munier**.

Millevaux,

Notre monde, après sa **ruine**.

Forêt envahit tout.

L'oubli nous ronge.

L'**égrégore** prête vie à nos peurs.

L'**emprise** souille nos sangs.

Les **horlas** sont tapis près de nous.

Shub-Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreaux, est le père et la mère de tous les **horlas**.

Le **Roi en Jaune** est une incarnation de la folie.

Les **Corax** sont des corbeaux, doués de raison, qui parfois prennent forme humaine.

Les **sarcomanciens** maîtrisent une forme d'emprise, un liquide spécial qui leur permet de modeler la chair selon leur bon vouloir.

Les **Confrères aux Masques d'Or** sont des presque-humains, rares mais puissants, dissimulés au sein de l'humanité.

Afin de mieux appréhender cet univers, j'invite instamment la lectrice à consulter Civilisation et l'Almanach disponibles sur le site de son créateur.

Fièvres c'est :

Une haute compatibilité avec les jeux à l'ancienne. Si vous disposez d'une collection d'ouvrages à l'ancienne, bestiaires, scénario, recueils de sortilèges, peu, ou bien même aucune conversion ne sera nécessaire pour les utiliser avec Fièvres.

Aisé à apprendre*,* Aisé à maîtriser. Si vous initiez un groupe de joueuses aux jeux à l'ancienne, Fièvres leur permettra de créer des personnages et de comprendre l'ensemble des règles en quelques minutes.

***Une absence* de *classe* de personnage.** Chaque personnage est une âme inquiète, l'un des rejetons de cette humanité déchue qui hésite entre brandir d'obscures tablettes emplies d'un savoir impie ou son schlass pour se préserver de l'atteinte des horlas ou d'avides congénères. Ce système est idéal pour les joueuses qui aiment à changer l'ancrage de leurs personnages de temps à autre et qui, en revanche, n'apprécient pas d'être restreintes par un archétype. Le rôle d'un personnage au sein du groupe est essentiellement déterminé par les biens dont il dispose.

Les caractéristiques* sont *au cœur du système. Tous les jets de d20 recourent aux six caractéristiques classiques. La manière dont les scores et les bonus interviennent a été simplifiée, rationalisée et rendue cohérente avec d'autres mécanismes, comme celui de la protection.

Une *responsabilité des jets* de dés optionnell*e*. Fièvres convient au référent, appelé ici La Garde Forestière, qui souhaite que tous les jets de dés soient réalisés par les joueuses. Toutefois, basculer du mode de jeu traditionnel où la gestion des jets de dés est partagée, à celui ou cette responsabilité incombe exclusivement aux joueuses se fait à la volée.

Des Caps, des Souvenirs. Fièvres considère que l'unité monétaire de base est la capsule de bière de l'Âge d'Or, une Caps. Tous les prix d'objets sont établis sur ce principe et proposent une approximation des bases d'un échange. Toutefois, de tous les trésors que convoitent les hommes, ce sont les souvenirs qu'ils chérissent le plus et ils seront souvent bien plus précieux aux personnages que les monceaux de caps dont ils pourraient se charger.

Une liste de 100 sortilèges sans niveau.

Creative Commons Attribution 4.0 International License : Vous êtes libre de partager et d'adapter ce matériel dans n'importe quel but tant que vous citez la licence.

Des commentaires*. Les règles intègrent des commentaires pour expliquer la raison de l'existence de chacune d'elles et de la façon dont elle a été rédigée, afin de favoriser l'émergence.*

À la recherche d'un personnage

1 La joueuse n'écrit pas seule pas son personnage. Il n'est pas encore. Les mots lui sont encore indéchiffrables. Elle le cherche. Elle s'inquiète. Elle se fourvoie et graduellement son âme inquiète émerge des limbes. Elle questionne tout d'abord. Elle contemple la mare, et la grenouille lui répond. La joueuse à sa dextre, sera, le temps de cet échange, cet émissaire du monde des ancêtres. La messagère dit d'Elle ce que Forêt perçoit : son odeur, son allure, sa silhouette. Puis, alors qu'elle contemple son reflet, une onde le trouble, l'égrégore. La joueuse à sa gauche, sera, le temps de cet échange, la voix sinistre de l'égrégore. *La sinistre* dit alors comment la crainte s'incarne en Elle. Enfin, la joueuse dit ce à quoi son âme inquiète aspire, le trophée qu'elle convoite.

Lorsque chacune des joueuses a observé ce premier cheminement vers l'âme inquiète qu'elle incarnera désormais, chaque joueuse devient *noueuse*. La dextre dit le nom sous lequel les autres connaissent cette âme. La joueuse note le sobriquet dont l'affuble la troupe ou le nom que les oubliés lui ont laissé.
Elle l'écrit en Crâne.
En retour, la joueuse dit le nom que lui inspire sa fièvre.

Puis chacune des joueuses, dextre et sinistre, dit respectivement, un bienfait et une crasse que son âme inquiète attribue à celle qu'elle observe.
[le mot retenu est écrit lisiblement à l'encre sur un post-it de petite taille]

La joueuse matérialise sur sa **feuille** ces apports d'une pierre blanche pour ceux qu'elle ressent comme un bienfait, marque d'une pierre rouge ceux qui la lient à la troupe et enfin d'une pierre noire celles qui alimentent sa fièvre, sa quête.

Elle écrit également les mots qui dessinent ces forces qui l'innervent.

Elle les porte au regard de l'une des six caractéristiques : Viande, Nerfs, Os, Crâne, Tripes, et Gueule. Ces caractéristiques sont au nombre de six comme les paradigmes du monde Millevaux.

Chaque caractéristique est définie par deux valeurs, sa **valeur de défense** et son **bonus**.
Elle ajoute 10 au nombre de mots affectés à une caractéristique afin de déterminer sa **valeur de défense**.

[**Concrètement** : Viande totalise 2 deux mots, votre âme inquiète a un bonus de 2 et une valeur de défense de 12. Répétez le même processus pour les autres caractéristiques.]

Commentaire : "valeur de défense" *est le terme que je retiens pour ce qui est d'ordinaire désigné sous le terme de score d'une caractéristique. Je le désigne ainsi afin de clarifier son mode de fonctionnement dans le cadre de jets en opposition. Ce système de détermination aboutit à ce que la plupart des caractéristiques se situent à 11/+1. Lorsque le bonus et la valeur de défense de trois caractéristiques augmentent, le personnage progressera d'un niveau, jusqu'à un maximum de 20 /+10 au niveau 10. L'ensemble des mécaniques se trouve dès lors sur une base décimale afin de refléter la façon dont les bonus d'attaque, les dés de vie et les jets de sauvegarde de la plupart des jeux à l'ancienne progressent d'un point par niveau.*

2 La joueuse détermine ensuite les babioles dont dispose l'âme inquiète, [au moyen de la table d'équipement sur la page suivante. En outre, cette dernière dispose d'une arme au choix de la joueuse, fusse-t-elle dérisoire, (caillou)].

Commentaire : *déterminer aléatoirement le matériel au début fluidifie considérablement le processus de création de personnage, ce qui est souhaitable si vous jouez à un jeu où la découverte et l'adversité jouent un rôle important. Si toutefois vous souhaitez autoriser l'achat de matériel, demandez aux joueuses de lancer 3D6x20 afin de déterminer leur fortune initiale en* **Caps**. *Notez que les parchemins ne sont pas normalement accessibles aux personnages débutants, mais vous pourriez simplement autoriser les joueuses à déterminer aléatoirement leurs prodiges en échange de l'absence de protection au départ.*

Les âmes inquiètes disposent d'un nombre d'emplacements de matériel équivalent à la valeur de défense de **Viande**, et le nombre d'objets dont ils disposent doit correspondre au nombre d'emplacements disponibles. La plupart des objets remplissent un emplacement, mais certains en nécessitent plus. Quelques menus objets peuvent être rassemblés en un seul emplacement.

En cas de doute, interrogez **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale**.

Commentaire : *les emplacements de matériel rendent la gestion de l'encombrement rapide et facile, ce qui est souhaitable, dans la mesure ou la gestion des ressources est un aspect important du jeu. Ils représentent également les singularités du personnage puisque ce dont dispose une âme inquiète affecte le style de jeu et détermine grandement son rôle dans la troupe.*

La protection s'accompagne d'une valeur de défense, la **Couenne**. Notez cette valeur sur votre feuille avec son bonus de **Couenne** correspondante, (toujours 10 de moins que la valeur de défense). Si l'âme inquiète ne porte pas de protection, sa valeur de défense de protection, sa **Couenne**, est de 11 et son bonus de **Couenne** est +1.

Commentaire : *"la valeur de défense d'armure", la* **Couenne** *est un concept identique à celui de la classe d'armure dans la plupart des jeux à l'ancienne. Il a été rebaptisé afin de souligner sa similarité de fonctionnement avec celui du système de valeur de défense. Le bonus de protection existe afin de permettre de mener un combat en miroir tel qu'explicité dans le chapitre consacré à la* **Berse**.

3 La sève est le cycle minimal, le souffle de vie présent en toutes circonstances. C'est une harmonie, un cycle qui n'a de cesse de se répéter. C'est l'infini. ∞

La joueuse lance 1d8 afin de déterminer le nombre de points de Sève initiaux, **PS**, autrement appelé **Sève**, et le maximum de dés de **Sève** de cette âme inquiète..

Commentaire : *tous les dés de vie sont des d8 dans* **Fièvres**, *tant pour les personnages, que les figurants ou encore les* **horlas**. *Ceci simplifie le jeu et le rend compatible avec les statistiques de la plupart de livres de jeux à l'ancienne. Notez que le bonus d'***Os** *d'un personnage n'est pas ajouté à ses jets de dés de vie.* **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale** *qui ne souhaite pas que les personnages débutants soient aussi fragiles peut autoriser à relancer les dés si le résultat est inférieur à 5.*

4 La joueuse invente ou détermine aléatoirement le reste des aspects de son âme inquiète, comme son espèce, sa vêture, ses vices et vertus, son parcours et son **penchant** en utilisant les tables aléatoires de la page suivante. Elle les choisit comme des contraintes créatives et dans la mesure où le résultat constituerait un handicap pour l'accomplissement de sa quête les valorise au niveau de ses caractéristiques. Elle choisit son genre, mais ne s'y attache pas trop…

Au-dehors, le monde est sujet aux changements…

Commentaire : *déterminer aléatoirement la plupart des traits d'un personnage fluidifie l'étape de création de personnage, et favorise la création de personnages surprenants, uniques, auxquels la plupart des joueuses ne pensaient pas ou qu'elles n'oseraient pas proposer en jeu.*

Des listes à la *Prévert*

Dans un monde qui part en vrilles, les objets les plus dérisoires acquièrent parfois une grande importance.

Utilisez ces tables et ces prix comme autant de prémices aventureuses.

Ainsi, cet émondoir, n'est plus le simple outil d'entretien du verger que nous connaissons. Dans une communauté en lutte contre la **forêt** avide, c'est un genre de goupillon, le manifeste de la volonté farouche de contrer l'expansion de la sylve par l'ingéniosité sans cesse renouvelée des hommes.

D'où vient ce riz ? Est-il contaminé par une forme quelconque d'**emprise** ? Dans quelles circonstances a-t-il été acquis ?

De quelle manière les rations ont-elles été conservées ? Seront-elles encore consommables lorsque le ventre de son porteur sera vide ou seront-elles avariées ?

Chaque objet est un trésor pour son inventeur et donc une histoire à découvrir, voler, détourner à son profit. Les joueuses et plus particulièrement **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale**, doivent s'emparer de ces graines d'histoires, les semer et les récolter, au moment le plus opportun.

Aspects

Allure

1. athlétique
2. musculeuse
3. corpulente
4. délicate
5. décharnée
6. lourdaude
7. dégingandée
8. dépenaillée
9. robuste
10. efflanquée
11. petite
12. nerveuse
13. svelte
14. molle
15. sculpturale
16. corpulente
17. toute petite
18. imposante
19. mince
20. élancée

Visage

1. bouffi
2. grossier
3. osseux
4. ciselé
5. délicat
6. allongé
7. patricien
8. traits tirés
9. en bec d'aigle
10. nez camus
11. espiègle
12. étroit
13. de fouine
14. rond
15. orbites caves
16. anguleux
17. doux
18. mâchoire carrée
19. large
20. lupin

Complexion de la peau

1. cicatrices de guerre
2. marque de naissance
3. marques de brûlures
4. sombre
5. maquillée
6. huileuse
7. pâle
8. parfaite
9. piercings
10. grêlée
11. puante
12. tatouée
13. rosée
14. rêche
15. teint cireux
16. brûlée au soleil
17. hâlée
18. peintures de guerre
19. burinée
20. traces de fouet

Chevelure
1. chauve
2. tressée
3. hérissée
4. tondue
5. frisée
6. ébouriffée
7. dreadlocks
8. sale
9. crépue
10. grasse
11. souple
12. longue
13. luxuriante
14. crête mohawk
15. cheveux huilés
16. queue de cheval
17. téguments
18. végétale
19. minérale
20. éthérée

Vêture
1. du temps jadis
2. tâchée de sang
3. cérémonielle
4. brodée
5. excentrique
6. élégante
7. infestée par la vermine
8. sale
9. flamboyante
10. tachée
11. exotique
12. usée
13. à l'as de pique
14. livrée
15. trop ample
16. rapiécée
17. parfumée
18. moisie
19. froissée
20. étriquée

Vertu cardinale
1. ambitieuse
2. prudente
3. courageuse
4. courtoise
5. curieuse
6. disciplinée
7. déterminée
8. généreuse
9. sociable
10. honnête
11. honorable
12. humble
13. idéaliste
14. juste
15. loyale
16. clémente
17. droite
18. sereine
19. stoïque
20. tolérante

Travers

1. agressive
2. arrogante
3. amère
4. couarde
5. cruelle
6. menaçante
7. tortueuse
8. gourmande
9. cupide
10. irascible
11. paresseuse
12. nerveuse
13. pleine de préjugés
14. impétueuse
15. impolie
16. suspicieuse
17. velléitaire
18. rancunière
19. dépensière
20. pleurnicharde

Parcours

1. alchimiste
2. mendiante
3. orientiste
4. voleuse de souvenirs
5. charlatane
6. mémographe
7. gastromancienne
8. idolâtre
9. violoniste
10. herboriste
11. hantée
12. batelière
13. mercenaire
14. colporteuse
15. brigand
16. sapin-branque
17. tire-laine
18. sarcomancienne
19. guérisseuse
20. chasseresse

Infortunes

1. hantée
2. hantée
3. hantée
4. reniée, répudiée
5. hérétique
6. amnésique
7. destituée
8. reniée, répudiée
9. discréditée
10. exilée
11. amnésique
12. hantée
13. amnésique
14. destituée
15. hérétique
16. amnésique
17. amnésique
18. discréditée
19. amnésique
20. exilée

Penchant
1-5 : ordre
6-15 : ambivalence
16-20 : sauvagerie

Espèce
1-16: humaine
17-19 : maletronche
20 : corax

Inventaire

Protection
1-3 : sans armure
4-14 : ronces
15-19 : bois, métal
20 : relique de l'âge d'or

Casques et boucliers
1-13 : aucun
14-16 : casque bricolé
17-19 : bouclier bricolé
20 : casque et bouclier

Protections
bouclier bricolé
(Couenne +1, 1 emplacement, qualité 1) 40
vieille passoire
(Couenne +1, 1 emplacement, qualité 1) 40
Roncière
(Couenne 12, 1 emplacement, qualité 3) 60
cuir et bois
(Couenne 13, 2 emplacements, qualité 4) 500
métal, (cotte de mailles)
(Couenne 14, 3 emplacements, qualité 5) 1200
relique de l'âge d'or, (combinaison anti émeute)
(Couenne 15, 4 emplacements, qualité 6) Hors de Prix

Armes
dague, gourdin, faucille, bâton etc...
(dommages d6, 1 emplacement, 1 main, qualité 3) 5
lance, épée, masse, cognée, taser, etc...
(dommages d8, 2 emplacements, 1 main, qualité 3) 30
tronçonneuse, rapière, grande hache, etc...
(dommages D10, 3 emplacements, 2 mains, qualité 3) 60
fronde
(dommages D4, 1 emplacement 1 main, qualité 3) 5
arc
(dommage D6 , 2 emplacements, 2 mains, qualité 3) 15
vieille pétoire
(dommage D8, 3 emplacements, 2 mains, qualité 3) 600
flèches (20) 5
Mots blessants D6, emplacement : **Crâne**.

matériel d'exploration

Deux jets possibles sur cette table et un seul pour les deux suivantes.

1. corde de D10 m
2. poulies
3. bougies D6
4. chaîne de D3 m
5. craies, 10
6. barre à mine
7. briquet à amadou
8. grappin
9. marteau
10. bouteille de vodka
11. lanterne
12. lampe à huile
13. cadenas
14. tournevis
15. miroir
16. perche de D3 m
17. sac
18. tente
19. clous, D12
20. torches, 5

équipements divers 1

1. vessie
2. piège à ours
3. mixture
4. soufflet
5. graisse
6. scie
7. seau
8. plante
9. ciseau
10. chignole
11. hameçon
12. billes
13. glu
14. pioche
15. sablier
16. Товарищи
17. clous
18. crochets
19. lime
20. souvenir

équipements divers 2

1. ration
2. boisson
3. lentille
4. objet mémoriel
5. corne
6. bouteille
7. savon
8. pelle
9. souvenir
10. ficelle
11. animal de bât
12. parchemin, tablette
13. consommables
14. véhicule
15. gamelle
16. pigments
17. sifflet
18. instrument
19. arme
20. relique du temps jadis

Outils et équipements

billes de verre : 5 ; bottes à crampons : 5
bouteille, flasque, fiole, flacon : 1 ; cadenas et sa clé : 20
canne à pêche, hameçons : 10 ; chevilles de bois : 1
chaîne de 3 m : 10 ;clé à molette : 30
chignole : 10 ; clochette : 20
ciseau à bois : 5 ; clous (12) : 5
corne 10 ; clous de fer 5
craies, 10 ; 1 corde de 15 m 10
crochets : 35 émondoir : 10
eau bénie : 25 ; ficelle (3 m) : 5
échelle : 25 ; filet : 10
encens : 10 ; jeu de dés pipés : 5
flacon de glu : 1 ; outre : 5
gamelle :10 ; pantalon de toile cirée :10
graisse : 1 ; parfum :50
grappin :10 ; pelle : 10
grosse éponge : 5 ; perche de 3 m : 5
instrument de musique : 300 ; pioche : 15
lentille : 100 ; plume et encre : 1
levier : 30 ; pot de goudron :10
lime : 5 ; sac : 1
livre : 300 ; sac de toile cirée : 5
manuscrit : 600 ; savon : 1
marteau : 10 ; scie : 10
menottes : 10 ; sifflet : 5
miroir à main 200 ; tente : 50
pince coupante : 10 ,
piège à ours 20 tente trois places : 100
pigments corporels, maquillage : 10

Que la lumière soit !

bougie, 4 heures : 1
sablier : 300 ; lanterne :30
sac de couchage : 10 ; lampe à huile, 4 heures : 5
sceau : 5 ; briquet à amadou : 9
soufflet : 10 ; torche, 1 heure : 1
vessie : 5 ; lampe torche de l'Âge d'Or : 150

Vêtements

miteux : 30
fourrures : 60
ordinaires : 150
chauds : 200
de qualité : 300

Nourriture

bouteille de vin : 10 ; ail, bouquet : 1
épices, 1 livre :100 ; farine de noisette, une livre :1
fourrage (1 jour) :2 ; cidre : 1 litre 1
jambonneau : 12 ; morue : 24
miche de pain : 1 ; œufs (24) : 1
ration de voyage (1 jour) : 6 ; fromage, une livre 3
riz de Little-Hô-Chi-Minh-Ville 15 ;
céréales, un boisseau : 4
sauterelles grillées (demie livre) : 3
sel :30 ; oignons, 1 bouquet : 8
sucre, 1 livre : 60 ; fruits, une livre : 1
vers de farine, (une mesure) :2 ; lard, 5 livres : 1

Animaux

bœuf : 350 ; faucon : 900
canasson : 600 ; mouton : 15
chèvre : 60 ; mule, cheval de bât : 300
chien de chasse : 60 ; poulet 1
chien, petit mais vicieux : 30 ; vache laitière 600
cochon : 30 ; chevreugne : 150

Logis
lit, par nuitée : 1
chambre privative, par nuitée :2
repas : 2
bain chaud : 2
écurie et fourrage : 2

Embarcations
radeau : 50
bateau de pêche : 500
voilier : 5000

Véhicules
charrette à bras : 50
chariot : 120
fiacre :320
voiture de l'âge d'or : Hors de prix

Товарищи
Gages quotidiens n'incluant pas le logis ou les frais de bouche...
laboureur, journalier : 3
chasseur :6
maçon : 9
sarcomancien :66
maréchal ferrant : 12
guérisseur : 27
soldat : 27

En payer le prix

Tous les prix sont exprimés en **Caps** . Le paiement d'un véhicule, d'un navire, ou d'une maison etc, s'effectue d'ordinaire sous forme d'échange de biens, de l'octroi d'une marque de faveur ou d'un serment d'allégeance ou de **Grandes Oboles** plutôt que par des échanges monétaires.
La **Grande Obole** signifie alors se départir définitivement d'un souvenir.

Et l'Oubli ?

L'Oubli ronge les souvenirs des petits des hommes qui autrefois dominaient le vaste monde.
Il se caractérise par une défaillance de la mémoire émotionnelle.
Celle-ci est déficiente à long terme alors que les centres nerveux liés à l'apprentissage, la mémoire immédiate, les instincts et les fonctions psychomotrices ne sont pas atteints. Les pertes de mémoire concernent en premier lieu la mémoire épisodique, (on oublie d'avoir participé à une bagarre dont on n'est pas ressorti indemne), et ensuite la mémoire affective, (on oublie qui est sa mère, on ne se rappelle plus de quel homme on est amoureux).
Parfois, les émotions subsistent alors que leurs origines ont été oubliées. Ces troubles de la mémoire sont surtout marqués à long terme. Plus les événements sont reculés dans le temps, plus ils auront tendance à disparaître de la mémoire.
La plupart des souvenirs de plus trois ans s'étiolent :
la **Dead Zone mémorielle** s'établit à – 3 ans.

Souvenirs, souvenirs !

Dès lors, les souvenirs sont sans prix, et souvent les seules maigres possessions des errants. Ils sont les derniers liens ténus qu'ils entretiennent encore avec leurs oubliés chéris.
Chacun s'en arrange comme il peut.
Certains dérobent les souvenirs qui crient leur absence, d'autres en exercent le commerce. D'autres encore les échangent pour leur épanouissement mutuel.
Certains, vaincus, renoncent délibérément à leur richesse, se départissent d'un souvenir pour ne plus sentir le poids des pertes passées.
Cette économie vacillante autour des souvenirs des hommes confèrent aux maigres biens préservés du temps jadis une valeur immense. Les objets par la force de l'égrégore, par les gestes répétés depuis des éons sont parfois devenus objets mémoriels.

Débloque-t-on un souvenir à chaque fois qu'on effleure un objet ?
Oui, insignifiant 1-3 ; pertinent 4-6.

Les objets sont-ils tous des objets mémoriels à condition de savoir en extraire le souvenir ?
Oui, il s'agit d'une facétie de ce monde saturé d'égrégore.
Des êtres hantés par leurs craintes, leurs intimes convictions contradictoires qui tournoient dans leurs caboches pleines des trous laissés par les souvenirs enfouis, sont la proie d'une malédiction. Doués pour accomplir d'étranges prodiges, ils parviennent à libérer les souvenirs enchâssés.
De même, certaines âmes inquiètes, des idolâtres, convaincues par la profondeur de leur foi, qui accomplissent eux aussi des prodiges, sont à même d'ancrer des souvenirs dans le terreau exhumé du passé et enchanter les objets du quotidien.
Ainsi, s'il n'y a pas de classe de personnage dans Fièvres, l'attitude adoptée au regard des prodiges, (leur utilisation), ou le refuge dans la foi, l'idolâtrie, conduira l'âme inquiète à participer de cette économie singulière du souvenir selon la voie que la joueuse choisira d'emprunter.

Jouer le jeu

Caractéristiques

Chacune des six caractéristiques est éprouvée dans certaines circonstances.

† **Viande** est utilisée pour les combats de mêlée et les épreuves requérant de la puissance physique telle soulever une herse, tordre des barreaux, etc … Le nombre d'emplacements dont dispose une âme inquiète est égal à sa valeur de défense de **Viande**.

† **Nerfs** est utilisée pour les épreuves qui requièrent équilibre, célérité et réflexes, comme l'esquive, l'escalade, se faufiler, rétablir son assiette, etc…

† **Os** est utilisée pour résister à l'empoisonnement à la maladie, au froid, etc… Le bonus d'**Os** est ajouté aux jets de guérison.

† **Crâne** est utilisée pour les épreuves qui requièrent de la concentration et de la précision tel que manipuler les prodiges, se souvenir des traditions, concevoir des objets, tripatouiller des machines molles, faire les poches, etc…

† **Tripes** est utilisée pour les attaques de traits et les épreuves qui recourent à l'observation et l'intuition tel le pistage, la navigation, la perception, la recherche de passages dérobés, discerner les illusions, etc…

† **Gueule** est utilisée afin de déjouer les tentatives de persuasion, de duperie, d'interrogation, d'intimidation, de séduction, de provocation, etc …
Les âmes inquiètes peuvent employer un nombre de Товарищи équivalant à leur bonus de **Gueule**.

Commentaire : *dans un système qui se fonde autant sur les six caractéristiques, il est important que chacune d'elle joue un rôle important afin de décourager d'en négliger certaines. Par exemple, les joueuses d'âmes inquiètes qui n'utilisent pas les prodiges tendent à négliger les caractéristiques mentales afin d'optimiser leurs personnages.*

Emplacements d'objets

Les âmes inquiètes disposent d'un nombre d'emplacements de matériel égal à la valeur de défense de **Viande**.

La plupart des objets, y compris les parchemins, tablettes, potions, rations, armes légères, outils etc, occupent un emplacement, mais certains objets, particulièrement pesants ou volumineux tels les armures, les armes peuvent en nécessiter plus.
Les groupes de menus objets identiques peuvent être rassemblés dans un seul emplacement, sous réserve de l'accord de **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale.**
100 **Caps** peuvent tenir en un emplacement. À titre de référence, un emplacement contient autour de 2,5 kg de matériel.

Commentaire : *utiliser des emplacements d'objets rend la gestion de l'encombrement suffisamment simple pour que les joueuses s'en emparent. Les emplacements constituent le point d'entrée de l'appropriation des âmes inquiètes, dans la mesure ou ce que possède une âme inquiète détermine qui elles sont, (cf le chapitre consacré aux souvenirs).*
Augmenter la **Viande** *devrait dès lors être une priorité pour la plupart des joueuses.*

Sauvegarde

Si une âme inquiète entreprend une action dont l'issue est incertaine et l'échec emporte des conséquences, ou bien alimente le cours du récit de façon intéressante,la joueuse la soumet à un **jet de sauvegarde**, ou la **sauvegarde**.

Pour réaliser le jet de sauvegarde, ajoutez le bonus de la caractéristique au résultat obtenu avec le d20.

Si le total **est supérieur à 15** l'âme inquiète parvient à ses fins, sinon elle échoue.

Commentaire du concepteur : *exiger que les résultats des sauvegardes excèdent 15 signifie que les personnages débutants ont aux alentours de 25 % de chance de réussite, tandis qu'un personnage de niveau 10 a 75 % de chance de succès, puisque les bonus de caractéristiques peuvent augmenter jusqu'à +10 au niveau 10. Cela correspond au schéma général des mécaniques de sauvegarde du D&D des débuts.*

Si la sauvegarde s'oppose à une autre âme inquiète, alors au lieu de devoir excéder 15, celle qui jette les dés doit obtenir un total supérieur à la valeur de défense correspondante de son opposant afin de réussir.
En cas d'échec, l'opposant parvient à ses fins.
Ce type de sauvegarde est appelé **une sauvegarde en opposition**.

Notez que l'autrice du jet importe peu, puisque les chances de succès sont identiques.
[**Concrètement,** une Hantée souffle une nuée radioactive sur un horla, qui bénéficie d'un jet de sauvegarde pour l'éviter. L'action est résolue comme une sauvegarde en opposition, utilisant la valeur de Crâne de la Hantée contre les Nerfs du horla. La Garde Forestière peut lancer le dé en espérant obtenir avec son bonus de Nerfs un résultat supérieur à la valeur de défense de Crâne de la Hantée ou bien encore la joueuse de ladite Hantée doit obtenir un total entre son jet et le bonus de Crâne de la Hantée qui soit supérieur à la valeur de défense des Nerfs du horla.]

Commentaire: *la valeur de défense d'une caractéristique est la valeur cible des jets. Demander au lanceur de dés de surpasser la valeur de défense de l'opposant permet de gérer les oppositions plus rapidement, d'éliminer les situations d'égalité, et de permettre de jouer avec des joueuses qui réalisent l'ensemble des jets de dés, si elles le souhaitent, dans la mesure où les chances de succès sont les mêmes.*

Si un élément extérieur facilite ou limite la sauvegarde, La Garde Forestière ou la joueuse magistrale octroie ou impose un jet avec **avantage** ou **désavantage** selon le cas.
Dans le cas d'un avantage, lancez 2d20 et ne retenez que le résultat le plus élevé des deux.
Dans le cas d'un désavantage lancez 2d20 et retenez que le plus mauvais des deux résultats.

Commentaire : La Garde Forestière ou la joueuse magistrale *est bien sûr libre d'imposer des modificateurs, positifs ou négatifs plutôt que d'utiliser le système d'avantage, mais la plupart des joueuses semblent l'apprécier et cela simplifie les calculs.*

Espèces

bonus aux sauvegardes :

Humain + 3 contre la douleur (sauvegarde d'**Os**) ;
Corax + 3 contre l'oubli, (sauvegarde de **Crâne**) ;
Maletronche + 3 contre l'emprise (sauvegarde d'**Os**).

On peut jouer un **Corax**.
Quand il se transforme en corbeau, ses habits et son matériel tombent là où il s'est transformé.
En cas d'attaque réussie sur l'âme inquiète sous sa forme de volatile, ses **PS** tombent à 0.
Quand les **Corax** vendent leurs souvenirs généalogiques, ils perdent 1 **PS** par souvenir.

Les **maletronches** sont porteurs de l'**emprise** et tout humain qu'ils touchent est susceptible de subir une mutation, sauf si la joueuse parvient à justifier comment elle se prémunit ou résiste à la **contagion**.

Modes de jeu

Fièvres propose deux modes de jeu. Par défaut les joueuses détiennent une prérogative sur leur âme inquiète et sur les réponses apportées aux questions des autres âmes tandis que **La Garde Forestière** personnifie les figurants et les décors. C'est le mode **Carte Blanche**.
Pour une répartition plus lisse des prérogatives des joueuses, la tablée dans la phase préparatoire peut convenir d'adopter le mode **Carte Vide** dans lequel chaque personne détermine elle-même ses prérogatives, en choisissant parmi :

- **Joueuse totale :** jouer son âme inquiète, inventer et décrire le monde, cadrer ses instances, jouer des figurants...
- **Joueuse focale :** La joueuse se contente à ne jouer que son âme inquiète. Elle peut cadrer ses instances elle-même ou demander à quelqu'un d'autre de le faire pour elle.
- **Joueuse magistrale :** À l'inverse, la joueuse n'incarne pas d'âme inquiète, mais se concentre sur la description du monde, le jeu des figurants, etc. Elle peut être interrogée par les autres au sujet de ce qui se trame en arrière-plan, loin des âmes inquiètes, ou sur un pan de l'univers qui doit être précisé sur le moment ; ces prérogatives ne lui sont pas nécessairement exclusives, mais les autres joueuses sont conscientes qu'elles sont importantes pour elles et sont incitées à se reposer dessus.

Réactions

Lorsque les âmes inquiètes rencontrent un figurant dont l'attitude vis à vis de la troupe n'est pas évidente, **La Garde Forestière** peut alors lancer 2d6 et consulter la table ci-après.

2	3-5	6-8	9-11	12
hostile	*méfiante*	*indécise*	*ouverte*	*serviable*

Berse

Au début de chaque moment d'affrontement, lors de la phase de confrontation de la berse, déterminez l'initiative en lançant 1d6. De 1-3 les ennemis agissent les premiers. De 4 à 6, les âmes inquiètes agiront les premières. Relancez l'initiative à chaque moment.

Commentaire : *recourir à une initiative groupée accélère la résolution des combats, maintient l'attention des joueuses et évite de tenir des comptes d'apothicaire. Relancer l'initiative à chaque moment rend les combats plus dangereux, puisqu'un camp peut l'obtenir plusieurs fois de suite.*

Lorsque leur moment vient, les âmes inquiètes peuvent se déplacer, et entreprendre une action de combat.
Cette action peut consister à mettre en œuvre un prodige, attaquer, tenter un haut fait ou tour pendable, ou tout autre action qui semble raisonnable à **La Garde Forestière**.
Les armes de mêlée permettent d'atteindre les cibles voisines, mais les armes de traits ne peuvent être utilisées dès lors que l'âme inquiète est engagée au corps à corps.
Afin de déterminer l'issue d'une attaque, lancez 1d20 et ajoutez la valeur de défense de **Viande** ou de **Tripes** de l'âme inquiète selon qu'il s'agisse d'un corps à corps ou d'un combat à distance.
Si le résultat global est supérieur à la valeur de défense de **Couenne** de l'adversaire, l'attaque porte. Dans le cas contraire, l'attaque échoue.
Une autre alternative consiste à résoudre l'attaque par un jet de d20 du défenseur qui ajoute son bonus de défense de **Couenne** et tente d'obtenir un résultat supérieur à la valeur de défense de l'attaquant. En cas de succès, l'attaque est parée. En cas d'échec l'attaque porte.

Commentaire : *en d'autres termes, les attaques sont résolues de la même façon dont sont résolues les sauvegardes en opposition, en utilisant la valeur de défense d'armure à la place d'une caractéristique. Sur un succès, l'attaquant lance le dé de dommages de l'arme afin de déterminer combien de* **PS** *sa victime perd. Un dé bonus de dommage peut être ajouté si l'arme est particulièrement adaptée, (par exemple une cognée pour frapper un* horla *né de l'arbre).*

Jet de survie

Lorsque le cycle vital s'interrompt, l'âme inquiète s'épuise, perd son lien avec le monde.

Lorsqu'une âme inquiète atteint 0 PS, (ou est touchée alors qu'elle est déjà à 0 PS), la joueuse lance le dé de survie : 1d6.

1 : Inconscient (juste assommée), dure un quart de journée maximum
2. Perte d'un souvenir
3. Perte d'un point de caractéristique :
   1 Viande 2 Os 3 Nerfs 4 Tripes 5 Crâne 6 Gueule.

4. Chute (1-3 nature 4-6 penchant)
5. Agonie (on dispose d'un quart pour soigner l'âme inquiète sinon elle meurt, étant ici précisé qu'une journée comporte 8 quarts, cf chapitre Temporalité)
6. Mort définitive. La joueuse doit alors créer une nouvelle âme inquiète de premier niveau qui rejoindra la troupe dès que possible.

Un figurant à 0 PS peut être assommé, fait prisonnier, pris en otage, interrogé ou ajouté à son camp.

Moral

Les horlas et les figurants ont tous un niveau de moral, qui se situe d'ordinaire entre 5 et 9. Lorsqu'ils sont confrontés à un danger plus important qu'escompté, La Garde Forestière réalise un **jet de moral**, utilisant 2d6 et comparant le résultat au niveau de moral actuel des figurants. Si le résultat est supérieur au niveau de moral, les figurants tenteront alors de s'enfuir, se replier ou parlementer. Le **jet de moral** peut être déclenché par la perte de la moitié des combattants, la défaite de leur chef, ou qu'un ennemi indépendant perde la moitié de ses PS.

D'autres événements peuvent déclencher le **jet de moral** au choix du La Garde Forestière.

Les Товарищи sont également soumis à un jet de moral lorsqu'ils n'obtiennent pas leurs gages, lorsque leur employeur direct décède ou lorsqu'ils sont confrontés à un danger extraordinaire. Le moral peut aussi augmenter en rétribuant les Товарищи avec des gages supérieurs à ceux convenus ou en les considérant avec respect.

Marelles

Ce qui existe en jeu de rôle pour schématiser un combat :

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueuses aient les meilleures informations pour opérer des choix tactiques informés, cela me paraît défaillant. Les joueuses peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément et les positions des différents personnages.

Pour pallier ces défauts, on a classiquement recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si on dessine un plan à main levée, on peut faire un dessin très moche ou commettre des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on souhaite visualiser les trois dimensions.

Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Que se passe-t-il si les joueuses veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais une joueuse a suggéré leur probable existence et **La Garde Forestière** l'a validé. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela on va rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? À quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation très simple devient difficile à gérer avec un plan. Conséquence : les joueuses autour de la table n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueuses ne peuvent plus faire de choix informés.

Les particularités de ce jeu :

L'oralité ne me suffit pas pour visualiser une scène d'action dans l'espace.

Les descriptions de **La Garde Forestière** servent à décrire un environnement oppressant, opaque, obscur. Pas à donner les mensurations et les caractéristiques d'éléments abstraits.

Les plans conviennent rarement. Allez dessiner un plan de forêt !

De surcroît, on n'a pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en marelles que peut franchir un personnage.

On veut surtout savoir le point qu'il peut atteindre pendant son moment.

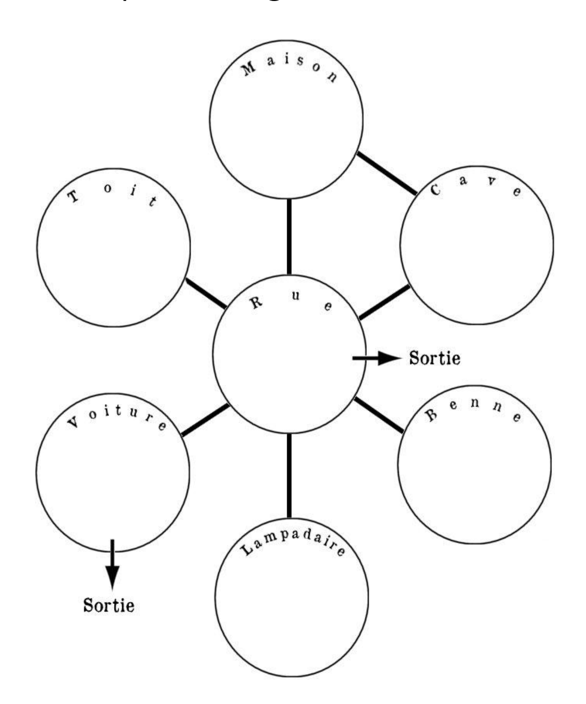
Comment les marelles résolvent le problème :

Les marelles sont des ronds que **La Garde Forestière** dessine sur une feuille. Elle écrit au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise.

Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.

D'abord, elle crée une marelle pour désigner la Rue. Elle écrit « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Elle écrit au crayon de papier sur cette marelle tous les noms des personnages et figurants présents dans la Rue.

Pourquoi a-t-elle représenté une marelle pour la Rue ? Parce qu'elle a décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.



Elle ajoute une marelle pour l'intérieur de la Maison. Elle la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueuses **que ces deux marelles sont adjacentes : Elle** dessine un trait entre les deux marelles, qu'on appelle aussi un bras de marelle. **Une joueuse demande si elle peut entrer dans la porte de cave derrière la maison.** La Garde Forestière ajoute une marelle Cave, elle la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).Une joueuse demande si elle peut monter sur le toit. **La Garde Forestière** ajoute une marelle Toit, Elle la place à côté de la Rue. Elle déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. Elle annonce que le toit est assez haut (elle a prévu, au cas où quelqu'un l'escalade, d'en faire une sorte de piège).

La joueuse n'est pas d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont elle suppose l'existence. **La Garde Forestière** valide. Elle crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. **La Garde Forestière** crée une marelle Voiture et écrit le nom du personnage Elle place la marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

La Garde Forestière peut ajouter des marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Mais dès qu'un personnage ou un figurant fuit, il faut créer une marelle pour la zone où il se rend. Si il y a des renforts cachés plus loin, il faut créer les marelles où ils se trouvent et les marelles qui les relient à la zone de combat.

Pour récapituler :

Les marelles permettent de zoomer ou de dézoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.

Un personnage peut se déplacer d'une marelle par moment. Il peut dépasser cette limitation s'il a un véhicule.

Pour schématiser ce déplacement, **La Garde Forestière** gomme le nom du personnage sur la marelle de départ, et le réécrit sur la marelle d'arrivée.

Les marelles permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quel que soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueuses et permettent d'opérer des choix informés.

Tout est en marelles :

† Le danger et le combat peuvent survenir partout, à tout moment. La Garde Forestière doit toujours pouvoir positionner les personnages et les figurants sur des marelles, et aucune marelle ne peut être dessinée sans être connectée à une autre marelle.

† **Prévoir trois coups d'avance :** toujours préparer trois marelles plus trois marelles encore non dévoilées, et varier les environnements. Ça oblige à donner une certaine texture à l'univers.

† **Les portées des armes définissent la distance en marelles que l'attaque peut atteindre.**

Portée 1 : corps-à-corps : on peut attaquer un adversaire dans la même marelle que soi.

Portée 2 : allonge : on peut attaquer un adversaire dans la marelle adjacente

Portée 3 : distant : deux marelles de distance

Portée 4 : tir long : trois marelles de distance

Portée 5 : hors vue : trois marelles de distance

Portée 6 : hors audition : quatre marelles de distance

† **Une marelle hors vue est hors vue, on ne la voit pas, ni les figurants qui l'occupent. Elle est à portée de tir, mais celui-ci s'opère au jugé. Ce type de tir subit un désavantage. En cas d'échec ou d'échec critique le tir des victimes collatérales sont à déplorer.**

C'est le principe du brouillard de guerre.

Hauts faits et tours pendables

Les hauts faits et tours pendables sont des manœuvres de combat telles qu'assommer, désarmer, outrepasser l'armure, provoquer une chute, etc... Ces actions sont gérées avec une sauvegarde en opposition. Elles peuvent ne pas infliger de dommages à l'adversaire directement, mais indirectement, (par exemple en précipitant la chute d'un ennemi dans un précipice). Par rouerie, opportunisme, l'âme inquiète se ménage une situation favorable. Cette action se substitue à une phase d'attaque classique. La Garde Forestière ou la joueuse magistrale demeure seule juge des opportunités de hauts faits ou de tours pendables qui s'offrent dans une situation donnée.

Aubaine

Les personnages peuvent obtenir une aubaine en combat en s'attaquant à une victime qui n'a pas repéré leurs intentions, qui se situe en contrebas, qui est déséquilibrée, désarmée, distraite, ou désavantagée tactiquement d'une manière quelconque. **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale**, comme à l'accoutumée, a le dernier mot.

Lorsqu'une âme inquiète dispose de l'avantage sur son adversaire, lors de sa phase de combat, la joueuse pourra, à son choix : A) utiliser le système d'avantage lors de son jet de dé ou B) attaquer sans avantage **et** tenter un haut fait dans le même round, sans toutefois bénéficier de l'effet d'aubaine.

Manger la terre,

Laisser le sang noir affluer

Une âme inquiète, au terme de sa quête, en vue de sa proie ou de ses séides laisse le **sang noir** affluer. Elle est furie, elle est violence.

Elle ajoute à toute sauvegarde la somme des **pierres noires** dont elle dispose.

Elle ajoute cette même manne au montant des dommages qu'elle inflige.

En outre, elle bénéficie d'une telle aura que sa protection se trouve accrue d'autant.

Succès retentissants et qualité

Lorsque l'attaquant obtient un 20 naturel, ou le défenseur un 1 naturel, l'armure du défenseur perd un point de qualité et il subit un dé additionnel de dommages (selon la nature de l'arme). Si l'attaquant obtient un 1 naturel, ou le défenseur un 20, l'arme de l'attaquant perd un point de qualité. A 0 point de qualité, l'objet est détruit. Chaque point de qualité coûte 10 % du prix initial afin de le réparer.

A noter qu'une âme inquiète **Au supplice** (cf chapitre correspondant) obtient un succès retentissant sur un résultat compris entre 17 et 20.

En combat, on peut se blesser en frappant : c'est la fracture du boxeur, (sur un échec critique d'une attaque à mains nues)

Commentaire : la lente détérioration des équipements constitue un autre indicateur dont il convient de se préoccuper pendant un raid ou une longue exploration, au même titre que les points vie, les prodiges, les torches et tout ce qui s'ensuit.

Retombées d'un combat

Quand on tue quelqu'un, on récupère un de ses souvenirs.

Tuer peut coûter des **PS** : 1 pour la **hantée**, qui utilise **l'égrégore**, 2 pour un **idolâtre**, dont la vie repose sur sa foi, aucun en revanche pour une âme inquiète désertée par la foi et qui se préserve des prodiges.

Temporalité

Le temps se découpe en trois périodes de jour, cinq périodes de nuit, (on dit aussi des **quarts** : il y a trois **quarts** de jours et cinq **quarts** de nuit, en référence à l'expression « prendre son **quart** » pour les gardes de nuit).

Les 8 **quarts** d'une journée :

1 Aube 2 Zénith 3 Crépuscule 4 Presque-nuit 5 Grasse-nuit 6 Noire-nuit 7 Nuit brune 8 Presque-aube.

Guérison

Après un repas et un **quart** de repos, l'âme inquiète récupère 1 **PS** plus son bonus d'**Os** . Se reposer dans un refuge sûr une nuit complète permet de restaurer l'ensemble des **points de Sève** perdus.

Se remémorer, avec les membres de la troupe, le souvenir d'un bienfait dont un membre a gratifié l'âme inquiète lui prodigue 3 **PS**. Méditer permet de recouvrer la sérénité et 2 **PS**. Se remémorer une offrande de la forêt procure 1 point. Prodiguer un bienfait à un être doté d'une conscience permet de recouvrer l'ensemble des **points de Sève** perdus.

Les privations (boisson, nourriture, sommeil) interrompent récupération et guérison.
En outre, chaque cycle de 8 quarts de privation neutralise un emplacement de matériel.

Commentaire : *le bonus de* **Os** *n'intervient pas dans la détermination du nombre maximum de* **points de Sève** *contrairement à la plupart des jeux à l'ancienne, mais se révèle d'une grande aide lors de la phase de guérison.*

Au supplice (le sang noir domine)

Lorsque l'âme inquiète est à 0 PS, elle est alors « Au supplice ». De même, tant que le nombre de pierres noires est supérieur à la somme des pierres blanches et des pierres rouges, l'âme inquiète est Au supplice.

On peut employer des calmants pour passer de Au supplice à Aux abois.

L'âme inquiète peut céder son supplice (et recouvrer l'état Aux abois) aux amateurs de souvenirs extrêmes, (de fait, elle troque le souvenir de sa souffrance et son expérience de mort imminente).

L'état Au supplice peut être cédé sous forme d'une obole ou pour acquérir un réflexe de vétéran ou un flachebacque.

La Garde Forestière peut proposer d'être Au supplice en échange d'un pétage de plombs.

Quand l'âme inquiète est Au supplice, la joueuse la soumet à une sauvegarde d'Os . En cas d'échec, le sommeil la fuira.

Cette situation suscite de l'inquiétude de son entourage, (la joueuse subit alors une pénalité de 1 à l'épreuve de loyauté des Товарищи).

Pour que l'âme inquiète soit à nouveau Aux abois, elle peut troquer un souvenir de douleur, convertir sa douleur en flachebacque, convertir sa souffrance en réflexe de vétéran, bénéficier de soins ou d'un réconfort, (avec ou sans récupération de PS).

Récupérer un souvenir permet de passer de Au supplice à Aux abois.

Aux Abois (le sang rouge domine)

Quand l'âme inquiète est Aux abois, la joueuse la soumet à une épreuve de vulnérabilité contre la douleur par quart, (sauvegarde d'Os), ou subit un pétage de plombs, qui renforce la solidité de la relation à son entourage, (la joueuse bénéficie d'une situation avantageuse lors de l'épreuve de loyauté qui suivra l'épisode).

Lors d'un tour de garde, l'âme inquiète devra surmonter une épreuve d'Os pour ne pas s'endormir.

Pour que l'âme inquiète soit Au supplice il lui suffit de consommer un souvenir de douleur.

Alors, l'âme inquiète passe à 0 PS, en raison du choc violent.

L'automutilation constitue un autre moyen d'atteindre cet état.

L'âme inquiète subit une pénalité de 1 lors d'une sauvegarde d'Os.

Si toutes les âmes inquiètes sont aux abois, la compagnie souffre d'une paranoïa collective.

Alors, La Garde Forestière peut balancer une information délibérément erronée par quart.

Si la majorité des membres de la troupe est Aux abois, la compagnie ne peut pas être prise en embuscade.

De plus, les âmes inquiètes ont le droit d'agir pendant le tour de l'assaillant.

Se prendre une cuite permet de passer de Au supplice à Aux abois, ou éventuellement à un troisième état : la sérénité.

La sérénité implique que l'âme inquiète sera toujours considérée comme surprise.

Sérénité (le sang blanc domine)

Chute

Tout Maletronche est un horsain en puissance et sa chute est prévisible. Un être humain qui se mue en horla est un horsain et c'est alors la pente qu'emprunte l'âme inquiète.

La chute de l'âme inquiète sauvage : elle doit tuer un être conscient par quart nocturne, sinon elle devient un figurant tueur. Reste à déterminer où se situe la conscience et notamment si les animaux, au sein de ce monde en perpétuelle mutation en sont dotés

Chute de la hantée : elle attire sur elle des horreurs liées à l'égrégore.

Un horla l'attaque ou tente de la posséder ou l'égrégore tente de la transformer en horla tous les quarts diurnes ou nocturnes selon le moment de sa chute.

La joueuse peut choisir de précipiter la chute de son âme inquiète en échange d'un avantage narratif dans la situation précédente, (néanmoins, il faut que le lien entre les deux paraisse logique).

Si la joueuse obtient un 5 lors du jet de survie, l'âme inquiète chute selon la pente naturelle de son espèce, de son penchant.

Pendant cette première chute, il est demandé à la joueuse de modifier en conséquence son interprétation.

La Garde Forestière, une fois par quart, peut soumettre la joueuse à une sauvegarde de Tripes contre la folie sous peine d'imposer un comportement compulsif associé à la chute.

Si la joueuse obtient à nouveau un 5 au test de survie, soit l'âme inquiète chute sur un autre versant (si elle avait chuté en humanité, elle chute en penchant), soit elle chute sur le même versant, selon ce que disent les dés.

Chuter deux fois sur le même versant implique cette fois-ci de devenir un figurant.

Toutefois, l'âme inquiète peut encore être sauvée de cette deuxième chute, à condition que les autres âmes inquiètes s'emploient à le relever.

Progression

Lorsque une âme inquiète au moyen d'une obole, d'un apprentissage, d'un entraînement a abondé la valeur de défense de trois caractéristiques progresse d'un niveau.

L'âme inquiète est seule face au monde en déliquescence. Elle fait des choix, elle concède des renoncements afin d'être. Procéder de la sorte valorise et les choix opérés par la joueuse, son ingéniosité à surmonter l'adversité. C'est l'ingéniosité de la joueuse qui génère des conséquences mécaniques sur l'âme inquiète.

Monstres

Tous les monstres des jeux à l'ancienne devraient pouvoir s'intégrer à *F*ièvre sans qu'il soit besoin de réaliser d'importants ajustements.

Voici quelques grands principes.

Dés de vie/points de vie : les dés de Sève de tous les monstres sont des d8, à moins qu'il en soit précisé autrement. Afin de déterminer les points de Sève d'un monstre, multipliez le nombre de dés de Sève par 4, (ou 5 si vous voulez vraiment être méchant).

Armure : la CA du monstre est identique à la valeur de défense de protection si elle est ascendante. Si la CA est descendante, soustrayez-la à 19 (pour *OD&D* ou *B/X D&D*) ou à 20 (pour *AD&D*) afin d'obtenir l'équivalence.

Bonus d'attaque : un quelconque bonus d'attaque demeure inchangé et peut être ajouté pour les attaques de corps à corps ou à distance. Si aucun bonus d'attaque n'est précisé, considéré qu'il équivaut au nombre de dés de Sève du monstre.

Dommages : les dommages demeurent identiques.

Moral : le niveau de moral demeure identique.

Sauvegardes : dans la mesure ou dans la plupart des jeux à l'ancienne les monstres sont présentés sans caractéristiques, considérez qu'ils disposent de bonus équivalent à leur niveau et la valeur de défense correspondante à celui-ci.

Concrètement, un monstre typique de 4 dés de Sève aura un bonus de +4 et une valeur de défense par défaut de 14 dans toutes ses caractéristiques à moins que La Garde Forestière ne les modifie.

Commentaire : *en raison de l'échelle unifiée de 1 à 10 de* Fièvre*, les monstres ajoutent de leurs* dés de Sève*, ou leurs niveaux, à toutes leurs sauvegardes. Évidemment, cela doit être modifié par* La Garde Forestière *lorsque ce n'est pas pertinent.*

Prodiges

Dans **Fièvre**, les prodiges sont des rituels mis en œuvre depuis un support chargé d'**égrégore**, un parchemin, une tablette, une pierre, un objet quelconque gorgé d'**égrégore** . La **hantée**, ou **l'idolâtre**, (selon la lecture de l'âme inquiète) se lie alors émotionnellement avec ce support. Sur la base de lien d'**égrégore**, elle verbalise, un mot de pouvoir, un mot de puissance, un **Verbatim**.

Elle nomme le prodige qu'elle met en branle. La joueuse doit alors sur la base d'un *cut-up* prononcer à haute et distincte voix (Gueulez même !) le **Verbatim** à la table.
Pour élaborer le *cut-up* munissez -vous d'un feuillet imprimé, de ciseaux et découpez au hasard de votre inspiration la feuille en petits morceaux. Placez-les dans un bol. Piochez x fragments et assemblez-les, ils constituent votre *cut-up*, la base de votre **Verbatim**.

Alors que le prodige se réalise, la hantée en subit le contrecoup, le prix est à payer en **PS** par Niveau **N** investi dans le prodige.

Chaque parchemin ou support ne contient qu'un prodige unique et chaque parchemin remplit un emplacement. Ainsi, si une âme inquiète souhaite disposer d'une grande variété de prodiges, il devra y consacrer la majeure partie de son inventaire.

Commentaire : *l'idée d'emplacement de sortilège est plus concrète ; les personnages peuvent lancer autant de sorts qu'ils peuvent physiquement en transporter. Augmentez la caractéristique de* **Viande** *si vous voulez que le personnage transporte sa bibliothèque mobile.*

Afin d'obtenir un nouveau parchemin l'âme inquiète devra partir à l'aventure pour le dénicher dans une grotte obscure ou le dérober à d'autres **hantées**. Plus le niveau du prodige contenu dans le parchemin est élevé, plus il est rare et précieux. Les âmes inquiètes qui transportent au vu et au su de tous de tels parchemins ont de grandes chances d'être détroussées par des bandits ou des hantées qui souhaitent les acquérir.

Les **idolâtres** enchâssent leurs prodiges dans des objets qu'ils consacrent et à ce titre attirent moins la convoitise, sinon de ceux qui partagent leur foi.

Lorsqu'un prodige autorise une sauvegarde, réalisez une sauvegarde en opposition entre le bonus de **Crâne** et la valeur de défense de la caractéristique la plus adaptée de la victime, d'ordinaire **Nerfs** pour les prodiges offensifs, **Os** pour les prodiges qui s'emparent des forces vitales, **Crâne** pour les sorts qui altèrent les facultés mentales ou **Tripes** pour les illusions.

100 prodiges sans niveau

Dans les prodiges qui suivent, "**N**" est un nombre correspondant au niveau de l'âme inquiète, un **item** est un objet susceptible d'être manipulé d'une seule main, et un **Objet** est n'importe quoi d'une taille inférieure à celle d'un être humain. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, tous les prodiges comportant une temporalité durent jusqu'à **N**x10 minutes, et ont une portée maximum de 12 mètres. Ils concernent une créature, désignent un figurant quelconque ou un **horla**. Si un prodige affecte directement une autre créature, la créature est susceptible d'y échapper au moyen d'une sauvegarde en opposition. Le succès réduit ou repousse les effets du prodige.

1. **adhère** : l'**Objet** est couvert d'une pâte extrêmement collante.
2. **animer un Objet** : l'**Objet** obéit à vos ordres de son mieux. Il se déplace de 5 m par round.
3. **Anthropomorphise** : un animal effleuré obtient une intelligence humaine ou une apparence humaine pour **N** jours.
4. **arcane-œil** : vous voyez au travers d'un globe oculaire magique qui vole alentour selon vos désirs.
5. **prison limbique** : un **Objet** est figé dans une sphère, une poche de forêt limbique, hors de l'espace et du temps.
6. **attraction** : **N**+1 **Objets** sont fortement attirés viscéralement l'un par l'autre lorsqu'ils se situent à moins de 3 mètres.
7. **illusion auditive** : vous créez une illusion sonore qui semble provenir d'une direction de votre choix.
8. **babil** : une **créature** doit formuler à haute et intelligible voix tout ce que à quoi vous pensez. En dehors de vos pensées, la **créature** demeure mutique.
9. **forme bestiale** : vous et vos biens vous transformez en un animal ordinaire.
10. **confusion** : **N** créatures de votre choix sont incapables de conserver leurs souvenirs immédiats pour la durée du sort.
11. **déjouer le destin** : lancer **N**+1 d20s. Lorsque vous devez lancer un dé par la suite, vous devez choisir parmi les résultats obtenus et vous en défausser jusqu'au dernier.
12. **oiseaumme** : vos bras se transforment en immenses ailes d'oiseau.
13. **échange corporel** : vous échangez votre corps avec celui d'une créature que vous touchez. Si l'un des corps périt, l'autre aussi.
14. **Marie** : une femme vêtue d'une robe bleue apparaît. Jusqu'à la fin du sortilège, elle obéit poliment à vos requêtes, pour peu qu'elles ne la mettent pas en péril.
15. **séduction** : **N créatures** vous considèrent tel un ami.
16. **commandement** : une créature obéit à un ordre unique de trois mots qui ne la mettent pas en péril.
17. **compréhension** : vous vous exprimez dans toutes les langues de la création.
18. **contrôle des végétaux** : les plantes et les arbres avoisinants vous obéissent et peuvent désormais se déplacer de 1,5 mètres par round.
19. **altération météorologique** : vous pouvez changer le type de temps selon votre humeur, mais vous ne le contrôlez pas pour autant.
20. **contre-sort** : réalisez une sauvegarde en opposition avec le **Crâne** de l'autrice d'un phénomène magique proche. Vous pouvez lancer ce sort en dehors même de votre tour de jeu en tant que réaction, ou pour contrer un effet en développement. Sur un succès vous annulez le sort et le sorcier subit un choc en retour.
21. **assourdir** : toutes les créatures voisines sont assourdies.
22. **lecture d'égrégore** : vous percevez le chant d'**égrégore** voisin. L'intensité et les harmoniques traduisent la puissance et le raffinement de l'aura.
23. **démembrement** : une quelconque partie de votre corps peut en être détachée ou y être rattachée, à volonté, sans vous causer la moindre douleur ou le moindre dommage. Vous pouvez toujours la contrôler.
24. **déguisement** : vous pouvez modifier l'apparence de **N** personnages, tant qu'ils demeurent humanoïdes. Tenter de les dupliquer en revanche aboutira à un résultat improbable.
25. **déplacement** : un **Objet** semble se situer jusqu'à **N**x3 mètre de sa véritable position.
26. **tremblement de terre** : le sol est parcouru de violentes secousses. Les édifices peuvent être endommagés, voire s'effondrer.
27. **élasticité** : votre corps peut s'étirer sur **N**x3 mètres.
28. **mur élémentaire** : un mur uniforme de ronces de **N**x15 m de long et de 3 mètres de haut émerge du sol.

29. barboter : **N Items** visibles se matérialisent dans votre main.
30. nuage de brume : vous exsudez un dense nuage de brume.
31. frénésie : **N** créatures éprouvent une frénétique envie de violence.
32. portail : un portail vers un autre plan d'existence s'ouvre.
33. gravité à la manque : vous pouvez changer le sens de la force gravitationnelle, pour vous seulement, pendant un round.
34. avidité : **N** créatures éprouvent l'irrépressible envie de s'emparer d'un Item visible que vous leur aurez désigné.
35. hâte : votre célérité est triplée.
36. haine : **N créatures** nourrissent une haine profonde à l'encontre d'une autre **créature** ou groupe de **créatures** et souhaitent l'anéantir.
37. ouïr les chuchotements : vous pouvez discerner les sons les plus faibles clairement .
38. flottement : un **Objet** flotte, sans contact, 60 cm au-dessus du sol. Il peut supporter jusqu'à **N** humanoïdes.
39. hypnotiser : une créature entre en transe, et répond avec honnêteté, à **N** questions que vous lui posez, par oui ou non.
40. ronciade : une épaisse couche de ronces se répand sur la surface touchée dans un rayon de **N**x3 mètres.
41. illuminer : une lueur flottante se déplace selon vos désirs.
42. gravité accrue : la gravité triple dans une zone.
43. attache invisible : deux **Objets** distants à moins de trois mètres l'un de l'autre ne peuvent être déplacés de plus de trois mètres.
44. toc toc : **N** serrures, qu'elles soient ordinaires, ou bien même magiques, sont déverrouillées.
45. saut : vous pouvez sauter jusqu'à **N**x3 mètres dans les airs.
46. air liquide : vous pouvez nager dans l'air.
47. amortisseur magique : tous les effets magiques voisins sont réduits de moitié.
48. manse : un solide logis meublé apparaît pour **N**x 12 heures. Vous pouvez en autoriser, ou en interdire, l'accès à volonté.
49. glands en folie : vos poches sont pleines de glands et se remplissent à chaque moment.
50. mascarade : **N** apparences et voix de personnages deviennent identiques à celle d'un personnage touché.
51. miniaturisation : vous et **N** autres créatures que vous aurez touché êtes réduit à la taille d'une souris.
52. image miroir : **N** répliques de vous-même apparaissent et demeurent sous votre contrôle.
53. traversée du miroir : un miroir devient un portail vers un autre miroir dans lequel vous vous êtes miré aujourd'hui.
54. bras multiples : vous obtenez **N** bras supplémentaires.
55. sphère nocturne : une sphère emplie d'une sombre nuit de **N**x3m de diamètre apparaît.
56. Objectisé ! : vous devenez n'importe quel objet inanimé dont la taille est comprise entre une pomme et un grand piano.
57. limon : vous vous transformez une masse de limon vivante.
58. pacification : **N** créatures éprouvent une aversion pour la violence.
59. coche fantomatique : un coche fantomatique apparaît pour la durée du prodige. Il se déplace anormalement vite, sur n'importe support y compris les eaux.
60. phobie : **N créatures** sont terrifiées par un **Objet** de votre choix.
61. fossé : un fossé de 3m de large et de 1,8 m de profondeur se forme dans le sol.
62. poussée primaire : un **Objet** grandit à la taille d'un éléphant. Si c'est animal il est enragé.
63. psychométrie : la Garde Forestière répond, par oui ou non, à **N** questions concernant un **Objet** que vous avez touché.

64. **Tire !** : un **Objet** de n'importe quelle taille est tracté vers vous avec la force de **N** hommes pendant un round.
65. **Pousse !** : un Objet de n'importe quelle taille est poussé loin de vous avec la force de **N** hommes pendant un round.
66. **Mort lève-toi !** : **N** squelettes émergent du sol pour vous servir. Ils sont particulièrement idiots et ne peuvent obéir qu'à des ordres très simples.
67. **Esprit lève-toi !** : l'esprit d'un cadavre se manifeste et répond à **N** questions.
68. **lire dans les pensées** : vous pouvez déchiffrer les pensées superficielles des créatures alentour.
69. **repousser** : **N**+1 **Objets** sont fortement repoussés lorsqu'ils se situent à moins de 3 m l'un de l'autre.
70. **Mes yeux tu seras** : vous voyez au travers des yeux d'une **créature** que vous avez touché plus tôt dans la journée.
71. **sculpter les éléments** : les **Objets** inanimés retenus deviennent glaise malléable à votre main.
72. **voiler** : **N créatures** sont invisibles tant qu'elles demeurent immobiles.
73. **mélange** : **N** créatures échangent leur place instantanément. Déterminez aléatoirement la place qu'elles occupent désormais.
74. **sommeil** : **N** créatures sombrent dans un sommeil léger.
75. **fumée** : votre corps se dissout en fumée.
76. **héraut escargotin** : 10 minutes après avoir lancé le sort, un héraut revêtu d'entrelacs végétaux monté sur un escargot gigantesque rampe vers vous. Il est en mesure de répondre à toutes les questions relatives à l'histoire du bois le proche et aux quêtes qu'il a engendré, et il pourrait vous aider s'il vous en juge digne.
77. **renifler** : votre odorat décèle la moindre senteur.
78. **trier** : les **Objets** inanimés se trient selon les catégories que vous avez élaborées. Les catégories doivent êtres visibles et manifestes.
79. **spectacle** : une illusion manifestement irréelle, mais néanmoins impressionnante, de votre choix apparaît. Elle peut avoir l'ampleur d'un palais, ou bien encore être mobile ou sonore.
80. **capture de sortilège** : lancez ce sort en tant que réaction à un sort sur le point d'émerger, pour en réaliser une copie que vous pourrez usé à votre convenance d'ici à la fin du présent prodige.
81. **araignée** : vous pouvez vous déplacer telle une araignée.
82. **invoquer l'humus** : toutes les secondes, (6 fois par moment), vous invoquez, ou révoquez, une masse d'humus de un mètre cube. Les nouveaux blocs seront apposés sur une surface de terre ou sur d'autres blocs.
83. **nuée** : vous vous transformez en une nuée de corbeaux, de souris ou de cœlacanthes. Vous ne subissez que les dommages affectant une aire.
84. **télékinésie** : vous déplacez par la force de votre pensée **N** Items.
85. **télépathie** : **N+1 créatures** perçoivent les pensées les unes des autres, même si elles s'éloignent les unes des autres.
86. **téléportation** : un **Objet** disparaît et réapparaît sur le sol, dans une aire dégagée jusqu'à 12 mètres de distance.
87. **ancre** : un **Objet** devient la cible de tout prodige lancé alentour.
88. **bosquet** : un bosquet d'arbre et des fourrés denses de **N**x12 m émerge soudainement.
89. **saut temporel** : un **Objet** disparaît et se trouve projeté **N**×10 minutes dans le futur. Lorsqu'il revient, il apparaît dans la zone inoccupée la plus proche de celle qu'il a quittée.
90. **invoquer une idole** : une statue de pierre de la taille de quatre posters d'adolescent émerge du sol.
91. **bond temporel** : le temps s'écoule dix fois plus vite dans une bulle de 12 mètre de diamètre.

92. **ralentissement** : Dans une bulle de 12 mètres de diamètres le temps s'écoule 10 % plus lentement.
93. **grande vision** : vous discernez toutes les illusions alentours.
94. **sourcier** : une source d'eau saumâtre apparaît.
95. **vision** : vous contrôlez totalement ce que voit une créature.
96. **illusion visuelle** : Une illusion immobile et silencieuse de votre choix émerge. Sa taille peut confiner avec celle d'une chambre à coucher.
97. **garde** : un cercle de cendres de 12 m de rayon apparaît. Choisissez une chose qui ne saurait le traverser : un type de créatures vivantes, un type de créatures mortes, un type de projectile ou un métal.
98. **toile** : vos poignets projettent d'épaisses toiles d'araignée.
99. **la marque du sorcier** : votre index projette un jet de pigment résineux. Ce pigment est visible de vous seul, et peut être vu quelle que soit la distance, même au travers de corps solides.
100. **rayon X** : vous avez la vision au rayon X.

Les noms des prodiges sont d'un grand classicisme.

D'évidence, afin de favoriser l'immersion, de susciter la fiction, transposez-les au monde des âmes inquiètes qui les mettent en œuvre.

De même, lors de la mise en jeu, ou du remue-méninges qui préside à la création du prodige, recourez à des transpositions à des morceaux de musique de votre goût.

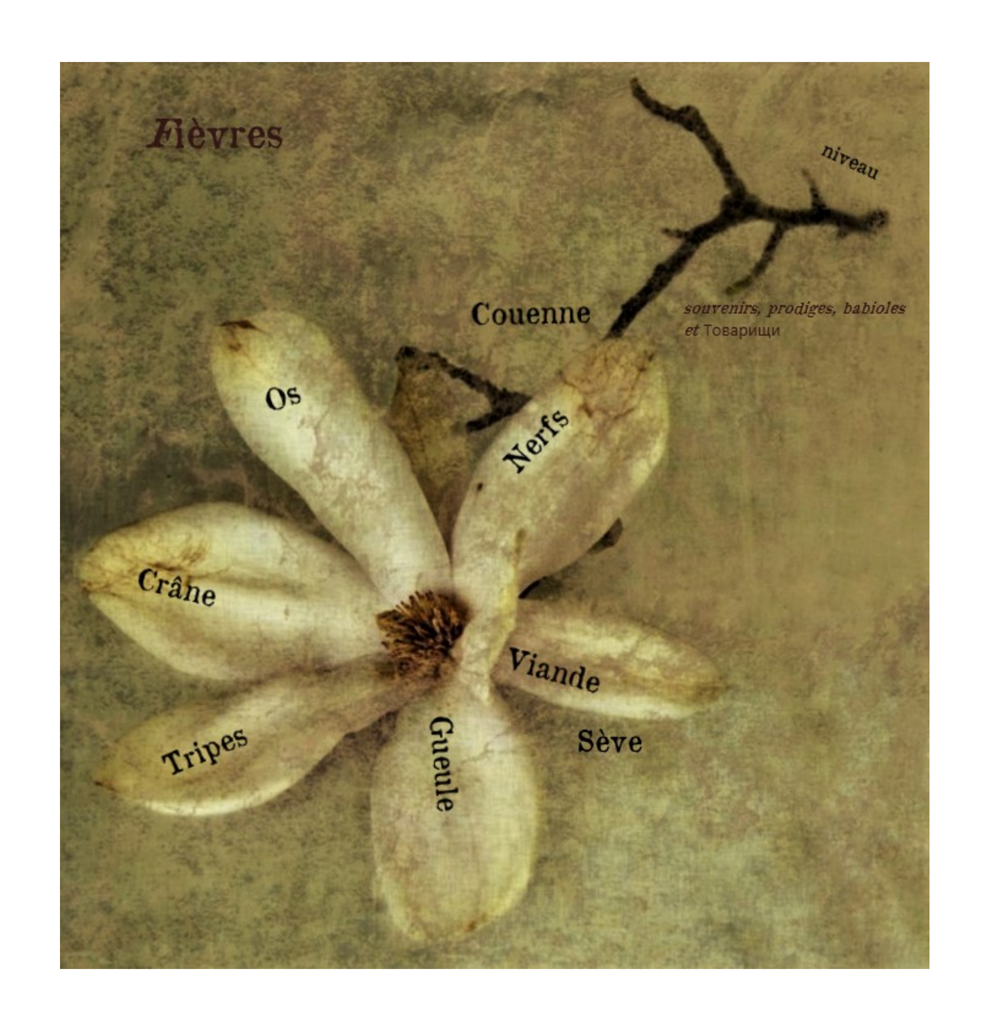
Puisez aux sources du Drone, du Doom Metal ou d'œuvres plus classiques, mais chaque prodige mis en œuvre à votre table devrait avoir sa bande sonore originale dédiée.

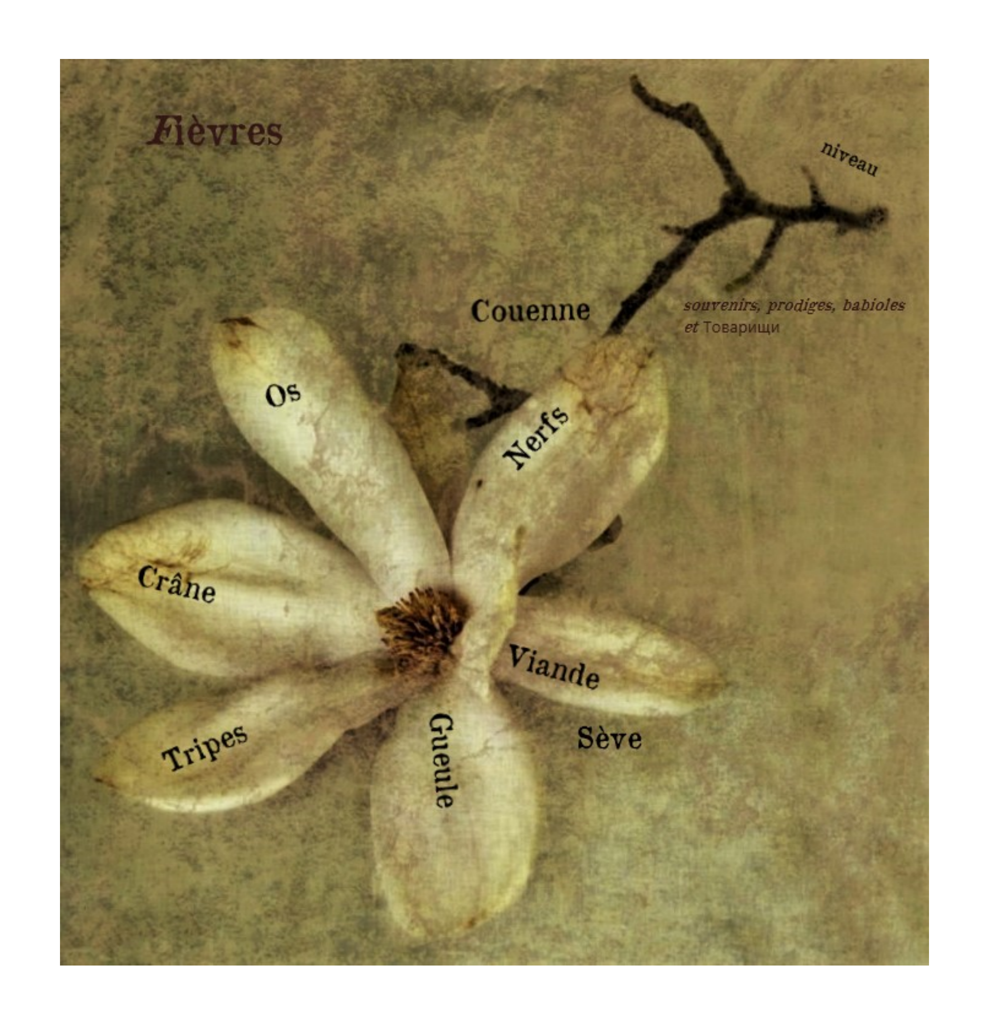


PLAYLIST MILLEVAUX






Fièvres
niveau
Couenne
souvenirs, prodiges, babioles
et Товарищи
Os
Nerfs
Crâne
Viande
Tripes
Gueule
Sève


Fièvres
niveau
Couenne
souvenirs, prodiges, babioles
et Товарищи
Os
Nerfs
Crâne
Viande
Tripes
Gueule
Sève

Onnir

Créer,
Agir,
Devenir ?

L'**Empreinte** des âmes inquiètes creuse la sente.
Les souvenirs qu'elles puisent,
Dans l'humide de leurs sels,
A l'ombre des cils de leurs rares amies,
ont pris chair.
Ils sont devenus des Товарищи.
Dans l'ordinaire précaire de leurs vies,
À souffrir, à bâtir ensemble, petit à petit,
Elles sont devenus prisonnières de cette étrange maladie.
Elle leur dérobe leurs devenirs.
Elles sont plus que dans l'agir.

Onnir

C'est la charge d'esprits.
C'est la somme des esprits qui meuvent l'âme inquiète. Son essence n'est que la somme. Et parfois celle-ci pèse.

Dans ce mode de jeu, les joueuses définissent leurs âmes inquiètes en observant les quatre étapes de **À la recherche d'un personnage**. Toutefois, l'enjeu n'est plus d'observer une **Progression** chez l'âme inquiète, ou pour le moins au sens habituel des jeux à l'ancienne. Il ne s'agit plus de surmonter l'adversité du monde, mais de découvrir graduellement ce à quoi aspire chacune des âmes inquiètes. Dès lors, si la pénurie, l'attrition offrent un cadre propice à susciter l'émergence de sentiments contrastés, il conviendra ici de ménager de nombreuses instances dévolues à l'introspection, à la contemplation. Tout d'abord cela favorisera la connivence entre les âmes inquiètes et cela favorisera l'émergence de souvenirs bâtis par la tablée. L'idée est de créer la communauté par le truchement des obsessions de chacune des âmes inquiètes, pour qu'ensuite, la communauté qu'elles forment puisse les soulager de leurs souffrances et les mener sur une sente moins ardue, où elles pourront renoncer, librement, à leurs obsessions et épouser les vues de la communauté (sang rouge) ou s'en affranchir (sang blanc).

Il s'agira donc d'examiner chacun des aspects successivement pour que le sang noir reflue et ne subsiste que le sang rouge ou le que le sang blanc seul demeure. Chaque pierre noire de fièvre devra être dissoute par un bienfait dispensé par la troupe, où une victoire sur ses peurs que l'âme inquiète aura enfin dominées (pierre blanche).

Fièvre Hectique

Cette soif inextinguible épuise la sève.

Le corps devient sec.

Le froid mord.

L'ouïe est en berne.

D'irrépressibles frissons parcourent le corps.

Les spasmes cisaillent le moment.

Toute cette chaleur fuit, se masse dans le crâne, puis, s'épanche par tous les pores.

La sève poisse…

Brille !

Ment !

La **Jagfieber**

est cette emprise que la mort acquiert sur le chasseur, tel un poison à la fragrance que distille la forêt pour que l'homme se précipite dans sa chute en sauvagerie.

Dans ce mode de jeu, les joueuses définissent leurs âmes inquiètes en observant les quatre étapes de **À la recherche d'un personnage**. Toutefois, l'enjeu n'est plus d'observer une **Progression** chez l'âme inquiète, mais dans l'espace resserré d'une unique session de jeu, d'observer sa **Chute** ou sa rédemption. Les objets mémoriels, les blessures d'orgueil et les privations sont à privilégier pour alimenter le sang noir qui irradie l'âme inquiète. Chacune d'elle ouvrira une voie pour que le **sang noir** s'insinue. Elle transforme un aspect existant, ternissant un souvenir ou l'effaçant pour lui substituer une souffrance que rédige alors **La Garde Forestière ou la joueuse magistrale**.

Dès lors que l'une des âmes inquiètes de la troupe de **Sapins-branques** ne dispose plus de sang rouge ou de sang blanc, la fièvre l'envahit et l'âme se trouve **Au supplice** face à ce que l'égrégore tentatrice lui offre comme spectre.

La Garde Forestière ou la joueuse magistrale dispose alors d'une créature dont la puissance est le miroir du sang noir qui imbibe la troupe. Afin de surmonter l'adversité, cette dernière devra mobiliser toutes les bienfaits dont elle se pare encore.

Une atmosphère sonore de circonstance :

Ulan Bator, Fièvre Hectique, *Végétale*, 1997

Lexique

Berse : chasse silencieuse. En vieux français tuer.
Empreinte : c'est le poids des souvenirs qui empêchent l'âme inquiète de devenir.
Gastromancie: forme de manipulation de l'égrégore qui permet d'introduire ses sentiments en cuisine.
Hantée : âme inquiète qui manipule l'égrégore afin d'obtenir des prodiges. Ainsi s'alourdit son empreinte.
Instance : scène cadrée par une **joueuse totale** ou tour de parole d'une **joueuse focale**.
Mémographe : conjure l'oubli par la rédaction de carnets ou de témoignages audio sur d'antiques magnétophones.
Orientiste : guide qui revendique connaître le secret des sentes.
Sapin-branque : jeune saltinbanque
Товарищи : camarade, membre de la troupe.

Aides de jeu pour improviser la structure narrative

Playlist Вий, arc narratif joué avec АФН
https://youtube.com/playlist?list=PLx__yF5CIs1v50loAH0qL7MNuxbt14-ox
Inflorenza
https://outsiderart.blog/millePvaux/inflorenza-2/
Nervure
https://outsiderart.blog/millevaux/jeux-par-thomas-munier/nervure/
Almanach
https://outsiderart.blog/millevaux/almanach/
Les Sentes
https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/
Jouer le vertige logique
https://outsiderart.blog/catalogue/jouer-le-vertige-logique/
Le tarot de l'aventure imprévue
https://solonce.itch.io/le-tarot-de-laventure-imprvue
Intrigues en huis-clos
https://solonce.itch.io/intrigue-en-huis-clos
Horracle
https://jbfh.itch.io/horracle

Pour aller plus loin

Bertrand Hell : *Le sang noir, Chasse et mythe du Sauvage en Europe*, Flamarion, 1994

Table des matières

Fièvres (l'esprit)	page 3
Fièvres (l'objet)	page 5
Fièvres (que joue-t-on)	page 6
À la recherche d'un personnage	pages 7 à 9
Des listes à la *Prévert*	pages 9 à 13
Inventaire	pages 13 à 16
En payer le prix	page 16
Et l'Oubli ?	page 16
Souvenirs, souvenirs !	page 17
Jouer le jeu (Caractéristiques)	page 18
Jouer le jeu (Sauvegarde)	page 19
Jouer le jeu (Espèces)	page 20
Jouer le jeu (Modes de jeu)	page 20
Jouer le jeu (Réactions)	page 20
Berse	page 21
Jet de survie	page 22
Moral	page 22
Marelles	pages 23 à 25
Hauts faits et tours pendables	page 25
Aubaine	page 26
Manger la terre, Laisser le sang noir affluer	page 26
Succès retentissants et qualité	page 26
Retombées d'un combat	page 26
Temporalité	page 27
Guérison	page 27

Au supplice page 28
Aux Abois page 28
Sérénité page 28
Chute page 29
Progression page 29
Monstres (conversions, compatibilités) page 30
Prodiges page 31
100 prodiges sans niveau pages 31 à 35
Feuilles (2) page 38
Onnir page 40
Fièvres hectique page 41
Lexique page 42
Aides de jeu pour improviser la structure narrative page 42
Pour aller plus loin page 42
Table des matières, remerciements page 43 et 44

Remerciements

La publication de Knave a été rendue possible à raison des encouragements, des retours, et l'assistance des mécènes de Ben Milton sur son Patreon. https://www.patreon.com/questingbeast.

Il dédie un remerciement particulier à tous ceux de la communauté DIY DND sur Google+.

Polices de caractères : Marianne, Day Roman, Old Newspaper Types, gratuites pour un usage non commercial.
Traduction initiale de Knave, de Claude Féry avec une relecture avisée de Bruno Bord

Adaptation à l'univers de Millevaux par Claude Féry

https://subjoncticiel.blogspot.com/

avec l'aide, la relecture patiente et attentive de Thomas Munier

Millevaux est une création de Thomas Munier, domaine public.
https://outsiderart.blog/



